

## **СИСТЕМА РОЗРОБКИ ДИЗАЙНА ІНТЕРФЕЙСА КОРИСТУВАЧА**

**К.В. НЕСТЕРЕНКО<sup>1\*</sup>, Л.Б.КАЩЕЄВ<sup>2</sup>**

<sup>1.</sup> *магістрант кафедри САІТ, НТУ «ХПІ», Харків, УКРАЇНА*

<sup>2.</sup> *професор кафедри САІТ, канд. техн. наук, НТУ «ХПІ», Харків, УКРАЇНА*

<sup>\*</sup> *email: katanesterenko97@gmail.com*

У сучасному світі всі звертаються до інтернету за швидким доступом до інформації. Але усі ми стикаємося з проблемою, коли для того, щоб отримати необхідні дані ми змінюємо понад п'ять сайтів. Проблема на кожному з яких залишається одна і та ж – незручний дизайн, який не дає можливості відразу, або за декілька кроків, отримати необхідний результат. Цілю моєї роботи є аналіз методів та стандартів, які існують для створення якісного юзабіліті та продуманого дизайну, який би вирішував поставлену задачу.

Набір прийомів взаємодії користувача з додатком називають інтерфейсом користувача.

Однією з головних функцій інтерфейсу є формування у користувача однакової реакції на тотожні дії додатку, їх узгодження. Розробка інтерфейсу користувача складається з проектування панелей та діалогу.

Інтерфейс користувача – елементи та компонент програми, які можуть впливати на взаємодію користувача з програмним забезпеченням.

Інтерфейс користувача комп'ютерного додатку включає:

- засоби відображення інформації;
- командні режими, мова «користувача – інтерфейс»;
- прилади та технології введення даних;
- діалоги, взаємодія та транзакції між користувачем та комп'ютером, зворотній зв'язок з користувачем;
- підтримка прийняття рішень у конкретній предметній області;
- порядок використання програми та документацію на неї.

Для створення гарного дизайну – дизайн, який не відпускає користувача, потрібно враховувати негласні правила, які вже давно стали стандартами для створення пристойного дизайну інтерфейсу користувача.

Дизайн інтерфейсу повинен включати:

- якісний унікальний контент (не використовуйте зображення, які повсюди, зображення низької якості, а також непрофесійної зйомки фотографії);
- не більше 3х шрифтів (чим шрифті простіше, тим краще; виберіть один, який ідеально підійде для головних заголовків, один для зручності читання тексту та один для призивів, цитат та інших компонентів, які повинні виділятися);
- гармонія кольорів ( колір – основний елемент, який є головним правилом веб-дизайну; колір потрібно вибирати так, щоб він підтримував контент, а не

прикрашав його; тут також працює правило: не більше 3х кольорів; допускаються відтінки та полу тони, але не більше);

- візуалізація (де можливо використати іконки або анімацію – використовуємо; використовуємо зрозумілі та розповсюдженні зображення та іконки, щоб не заплутати користувача);

- відповідність трендам (зараз те, що було актуально два роки тому вже вважається поганим стилем; зараз в трендах: мінімалізм та чіпкий, CSS3-анімації, липкі елементи, падаючі тіні та глибина, яскраві насичені кольорові схеми та багато іншого);

- юзабіліті.

Також одним з головних умов працюючого веб-додатку – зручність користування. Юзабіліті – це якісна характеристика, визначаюча степінь легкості інтерфейсу для користувача в процесі використання, а також головна умова конкурентоспроможності. Якщо робота з сайтом буде викликати труднощі по тим або іншим причинам, користувачі будуть переходити на інший сайт.

Складові юзабіліті:

- здатність до навчання (як швидко і з прикладанням яких зусиль користувач може довести до кінця головні задачі при першій зустрічі з інтерфейсом);

- ефективність (як швидко користувач виконає поставлену перед ним задачу після ознайомлення з інтерфейсом);

- здатність до запам'ятовування (як швидко користувач зможе активізувати навички роботи з інтерфейсом після тривалої перерви);

- помилки (чи буде робити користувач помилки, якщо так – скільки, якого рівня та типу; як легко буде виправляти їх);

- задоволеність (чи приємно користувачу працювати з інтерфейсом).

Для зручності використання веб-додатку, потрібно пам'ятати, що кожний екран додатку повинен служити для виконання однієї задачі, що стоїть перед користувачем. Так користувачам буде простіше в ньому розібратися та працювати, а розробникам – розширювати його функціонал при необхідності.

Було розглянуто основні терміни та положення щодо розробки дизайну інтерфейсу користувача. Для створення якісного веб-додатку не буде достатньо написати код програми без помилок. Необхідно розробляти до тих пір, поки тестування юзабілі не покаже, що був створений ідеальний варіант для користувача. А для цього достатньо дотримуватися стандартних принципів.

#### **Список літератури:**

1. *Купер А. Психбольница в руках пациентов. Алан Купер об интерфейсах / А. Купер — «Питер», 2004 — (Библиотека программиста (Питер)).*
2. *Купер А. Алан Купер об интерфейсе. Основы проектирования взаимодействия/., А. Купер, Р. Рейман, Д. Кронин Пер. с англ. – СПб.: Символ'Плюс, 2009.*